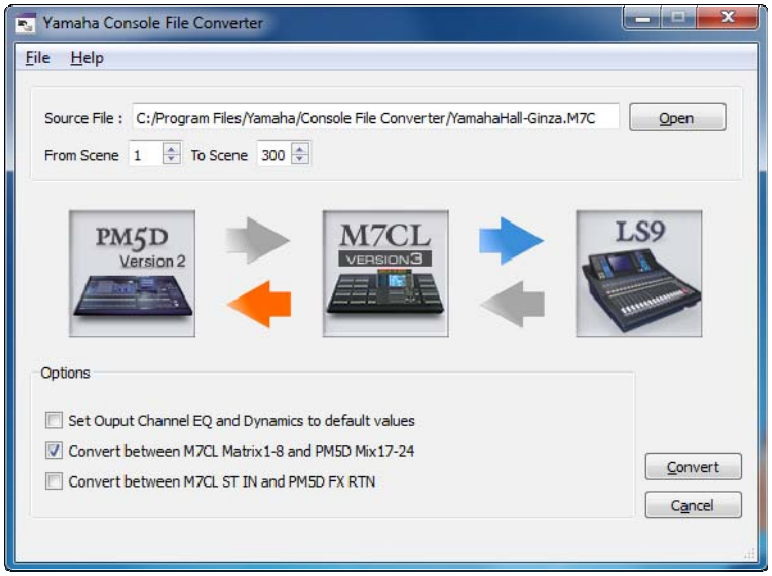
Console File Converter User Guide



Rev.1.0

ご注意

- このソフトウェアおよび PDF 形式の取扱説明書の著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- このソフトウェアおよび PDF 形式の取扱説明書の一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- 市販の音楽データは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- このソフトウェアおよび PDF 形式の取扱説明書を運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- この PDF 形式の取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、最終仕様と異なる場合がありますのでご了承ください。
- アプリケーションのバージョンアップなどに伴うシステムソフトウェアおよび一部の機能や仕様の変更については、下記URLをご参照ください。
  http://proaudio.yamaha.co.jp/
- Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
- その他記載の社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。

目次

1. はじめに 3
   1.1. Console File Converterの概要 3
   1.2. 対象機種とバージョン 3
2. コンバート手順 3
   2.1. 手順の概要 3
   2.2. <Step 1> コンバート元ファイルの準備 4
   2.3. <Step 2> コンバートの実行 4
   2.4. <Step 3> コンバート先のコンソールでの再設定作業 5
3. 資料編 6
   3.1. コンバートオプションに関して 6
   3.2. PM5DとM7CLの間の互換性について 7
      3.2.1. チャンネルマッチング 7
      3.2.2. パラメータごとの詳細なコンバート仕様 7
      3.2.3. ライブラリリンクについて 10
   3.3. M7CLとLS9 の間の互換性について 12
      3.3.1. チャンネルマッチング 12
      3.3.2. パラメータごとの詳細なコンバート仕様 12
   3.4. Recall SafeやFocus Recallの扱いについて 14

1. はじめに

1.1. Console File Converter の概要

Console File Converterは、異なる機種間の「共通パラメータ」を対象にコンソールファイル[1]のコンバートを行います。しかし、対象となる 3 機種の間で仕様が異なる部分も存在するため、コンバートできないパラメータ、または完全に再現されないパラメータもあります。
コンバート対象パラメータ、およびコンバート対象外パラメータの概要は下記の通りです。

コンバート対象パラメータ

- Input チャンネルの HA, Fader, On, EQ, Dynamics 等のパラメータ
- Output チャンネルの Fader, On, EQ, Dynamics 等のパラメータ
- Input チャンネル、Output チャンネルのチャンネルネーム
- エフェクトパラメータ

コンバータは、コンソールファイルに含まれるカレントシーンとシーンリスト内のシーンを対象にして、上記パラメータをコンバートします。EQ ライブラリ、Effect ライブラリなどのライブラリリスト内のデータはコンバートされません。

コンバート対象外パラメータ

- Patch 設定
- Monitor 設定
- Word Clock や Digital I/O の設定
- MIDI やリモートコントロールの設定
- User Defined Key やパネルのカスタマイズ設定

コンバート対象外のパラメータはデフォルト状態に設定されます。これらのパラメータに関しては、コンバート後に必要に応じて手動で設定しなおす必要があります。

各機種のパラメータごとの詳細なコンバート仕様に関しては、「3資料編」をご覧ください。

1.2. 対象機種とバージョン

Model:	PM5D	version2	M7CL-48ES	version3.5	LS9-32
	PM5D-RH	version2	M7CL-48	version3.5	LS9-16
	DSP5D		M7CL-32	version3.5	

最新情報についてはヤマハプロオーディオウェブサイト(http://proaudio.yamaha.co.jp/) をご覧ください。

2. コンバート手順

2.1. 手順の概要

あるコンソールで使用していたデータを、異なる機種のコンソールで使用するためには、次のような 3 ステップの作業が必要になります。

Step 1: コンバート元のコンソールファイルを準備する。
Step 2: Console File Converter でコンソールファイルのコンバートを実行する。
Step 3: 生成されたファイルをコンバート先のコンソールや StudioManager で読み込み、コンバート対象外のパラメータを設定し直す。

このセクションでは、これらの作業手順を詳細に解説していきます。

[1] コンソールファイルとは、コンソール本体およびStudioManagerにてSave/Load可能な、ミキサーの各種パラメータ設定を含むデータファイルです。機種によって異なる拡張子を持ちます。(.PM5, .M7C, .L9A)

2.2. <Step 1> コンバート元ファイルの準備

コンソールファイルは 2 通りの方法で作成することができます。

- コンソール本体の SAVE/LOAD 画面にてデータの保存操作を行う
  コンソールファイルが、フラッシュ ATA カードやコンパクトフラッシュ(PM5D)、もしくは USB メモリー(M7CL,LS9)に書き出されます。

- StudioManager にてデータの保存操作を行う
  コンソールと StudioManager を同期させた上で、”Save Session”操作を行いデータを保存してください。このとき、ファイルフォーマットとして Editor File (.YSE)ではなく Console File (.PM5, .M7C, .L9A)を選ぶようにして下さい。

> Important
>
> - PM5D にて 301 番以降にストアされたシーンは、コンバートされません。コンバートを行う前に 300 番以前に移動するようにしてください
>
> - コンバータは、Recall SafeやSelective Recall、Focus Recallの設定、さらにPatch/HAライブラリのリンクの設定を考慮しつつ、シーン番号の若い番号から順番にリコールした結果を再現するようにコンバート処理を行います。もし、コンバート元のシーンリストが実行順に並んでいない場合には、コンバートを実行する前にコンソールやStudioManagerを使用してシーンリストを並べ替えておくことをお勧めします。Recall SafeやPatch/HAライブラリのリンクがコンバート結果に与える影響に関しては、3 資料編をご覧ください。

2.3. <Step 2> コンバートの実行

Console File Converter を起動し、コンバートを実行します。

Windows 7 における画面例

- Step 2a. コンバート元のコンソールファイルを PC にコピーする
  コンバート元のコンソールファイルを、コンパクトフラッシュや USB メモリーから、コンピュータ上の任意のフォルダにコピーしておいてください。

- Step 2b. Console File Converter にてコンバートするファイルを選択する
  “Open"ボタンを押してコンバート対象のファイルを選択するか、もしくはファイルをドラッグアンドドロップしてください。

- Step 2c. コンバートを行うシーン番号の範囲を設定する
  up/down ボタンで範囲を変更するか、手動で番号を入力することもできます。入力可能な範囲は 001 から 300 です。

- Step 2d. コンバート方向を選択する

青色の矢印は選択可能なコンバート方向を表しています。青色の矢印を押してコンバート方向を指定すると、矢印はオレンジ色に変化します。灰色の矢印はコンバート方向として選択できないことを示しています。

- Step 2e. オプションを選択する

必要に応じてオプションのチェックを入れてください。オプションについては”3.1コンバートオプションに関して”にて詳細に説明します。

- Step 2f. コンバート処理を実行する

”Convert"ボタンを押してください。
コンバート処理が終わると、コンバート元のファイルと同一名称のファイルが生成されます。ただし、拡張子(.M7C, PM5, L9A)はコンバート先のコンソールに対応したものに変更されています。生成されたファイルはコンバート元と同じフォルダに出力されます。

2.4. <Step 3> コンバート先のコンソールでの再設定作業

コンバータによって生成されたコンソールファイルを実際にコンソールで読み込んでみると、Patch や Word Clock などの「コンバート対象外パラメータ」の設定は、デフォルト状態に設定されているはずです。実際にマイクや外部機器を接続して運用を始めるためには、それらのパラメータを再設定する必要があります。

- Step 3a. コンバータによって生成されたファイルを、コンソールや StudioManager でロードしてください。

- Step 3b. シーンリストの先頭のシーンをリコールした後、Insert や Direct Out、Effect Patch を含む Input Patch、Output Patch の設定を行ってください。

> Tips
> 他のシーンをリコールした時にそれらの Patch 設定が上書きされないように、PM5D においては、設定した内容をシーンとリンクされている Input/Output Patch Library にストアしておくと良いでしょう。
> M7CL や LS9 においては、Patch 設定に対して Recall Safe をかけておくと便利です。もし、複数のパッチパターンを使用する場合には、Focus Recall 機能を使用すると良いでしょう。

- Step 3c. シーンを 1 つ 1 つリコールしながら、必要に応じて Pair やチャンネルリンクの設定を行い、ストアし直してください。（PM5D と M7CL の間のコンバートにおいてのみ必要です）

- Step 3d.それぞれのシーンに対して、必要に応じて Focus Recall (Selective Recall)の設定を行ってください。

- Step 3e. 必要に応じて、他のパラメータに対する Recall Safe 設定なども行ってください。

3. 資料編

このセクションでは、各種パラメータが実際にどのようなルールでコンバートされるのか、詳細な情報をまとめています。

3.1. コンバートオプションに関して

Option 1: Set Output Channel EQ and Dynamics to default values

出力側の EQ、ダイナミクスパラメータは、アンプ・スピーカシステムや会場の特性に依存していることもあり、エンジニアが別のコンソール・アンプ・スピーカシステムに移行する場合でも、コンバートしなくても良い場合があります。

このオプションが選択されると、Mix/Matrix/Stereo/Mono の EQ、ダイナミクスパラメータはコンバートされず、デフォルト状態のままコンバート先のコンソールファイルに保存されます。

センドパラメータ（Input から Mix/Matrix のセンドレベル、センドの On/Off）は Input チャンネルに属するパラメータとして扱われ、このオプションに依存せず、常にコンバートされます。

このオプションは、3 機種の間の全てのコンバートにおいて有効です。

Option 2: Convert between M7CL Matrix1-8 and PM5D Mix17-24

PM5D は、M7CL や LS9 とは異なるバス構成を持っています。さらに、M7CL では Matrix バスを出力マトリクスとして使うだけではなく、Mix バスの本数拡張を目的として使用することもできます。

このオプションが選択されていると、コンバート処理において、M7CL の Matrix 1-8 は PM5D の Mix17-24 として扱われます。このオプションは M7CL を 24 本の Mix バスを持つコンソールとして使いたい場合に有用です。

このオプションが選択されている状態で、PM5D から M7CL へコンバートすると、PM5D における Input から Mix 17-24 へのセンドパラメータの設定は、M7CL の Input から Matrix 1-8 へのセンドパラメータに反映されます。また、Mix 17-24 のミックスパラメータ（PEQ やダイナミクス等）は、Matrix 1-8 に反映されます。Stereo から Matrix へのセンドパラメータ、Mix から Matrix へのセンドパラメータはデフォルト状態に設定されます。

M7CL から PM5D へのコンバートに関しても、同様の振る舞いになります。

Option	PM5D		M7CL
☐ unchecked	Mix 17-24	⇔	n/a
	Matrix 1-8	⇔	Matrix 1-8
✓ checked	Mix 17-24	⇔	Matrix 1-8
	Input to Mix 17-24	⇔	Input to Matrix 1-8
	Matrix 1-8	⇔	n/a
	Stereo/Mix to Matrix	⇔	n/a

このオプションは PM5D と M7CL の間のコンバートを行う場合のみ、有効です。これは、LS9 が Input から Matrix へのセンド機能を持たないためです。

Option 3: Convert between M7CL ST IN and PM5D FX RTN

PM5D と M7CL は Input チャンネルの数が異なります。

このオプションが選択されていると、コンバート処理において、M7CL の ST IN 1-4 は PM5D における FX RTN 1-4 として扱われます。このオプションは、シーンにおけるエフェクトリターンの設定を保持したままコンバートしたい場合に有用です。

このオプションが選択されている状態で、PM5D から M7CL へコンバートすると、PM5D における FX RTN 1-4 のパラメータ（ダイナミクスを除く）は、M7CL の ST IN 1-4 に反映されます。また、DCA グループへのアサイン設定に関しても、FX RTN 1-4 の設定が ST IN 1-4 に反映されます。

M7CL から PM5D へのコンバートに関しても、同様の振る舞いになります。

Option	PM5D		M7CL
☐ unchecked	ST IN 1-4	⇔	ST IN 1-4
	Fx RTN 1-4	⇔	n/a
✓ checked	ST IN 1-4	⇔	n/a
	Fx RTN 1-4	⇔	ST IN 1-4

このオプションは PM5D と M7CL の間のコンバートを行う場合のみ、有効です。

Option 2 と Option 3 を同時に選択することはできません。

3.2. PM5D と M7CL の間の互換性について

3.2.1. チャンネルマッチング

コンバータは両機種のチャンネルを下表のようにマッチングさせてコンバートを行います。

PM5D		M7CL	
Input 1-48	⇔	Input 1-48	
ST IN 1-4	⇔	ST IN 1-4	(option 3: n/a)
Fx RTN 1-4	⇐	n/a	(option 3: ST IN 1-4)
Stereo A	⇔	Stereo	
Stereo B	⇔	Mono	
Mix 1-16	⇔	Mix 1-16	
Mix 17-24	⇐	n/a	(option 2: Matrix 1-8)
Matrix 1-8	⇔	Matrix 1-8	(option 2: n/a)
Effect 1-4	⇔	Rack 5-8	

3.2.2. パラメータごとの詳細なコンバート仕様

Input Channel

Input Patch	✘	
Channel Name	✓	! *1)
Pair / Channel Link	✘	
HA		
Gain	✓	
Phantom	✓	
Phase	✓	
HPF		
On/Off	✓	
Frequency	✓	
Input Channel Attenuator	✓	
Input Channel Delay	✘	
EQ		
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	
Type I/II, Shelf/Peak	✓	
Link	✘	
Dynamics		
Type	✓	! *2)
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	! *3)
Link	✘	
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	! *4)
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	! *5)
Patch	✘	
Direct Out		
On/Off	✓	
Pick up point	✓	! *5)
Patch	✘	
Input to Stereo On/Off	✓	
Input to Mix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	! *4)
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	

Output Channel

Output Patch	✘	
Channel Name	✓	! *1)
Bus Setup		
Vari/Fix	✓	
Pair	✓	
Follow Pan	✘	
Pick up point	✘	
Output Channel Attenuator	✘	
Output Channel/Port Delay	✘	
EQ		
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	! *6)
Type I/II, Shelf/Peak	✓	! *6)
Link	✘	
Dynamics		
Type	✓	
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	! *3)
Link	✘	
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	! *4)
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	! *5)
Patch	✘	
Mix to Stereo		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	! *4)
Mix/Stereo to Matrix		
On/Off	✘	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	! *4)
Pre/Post	✘	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	

Global

DCA		
Channel Name	✓	! *1)
Fader level	✓	
Assignment –Input	✓	
Assignment -Output	✘	
Mute group		
Assignment –Input	✓	
Assignment -Output	✓	
Mute Safe assignment	✓	
Mute Master	✓	! *7)
Effect		
Type	✓	! *8)
Title	✓	! *8)
Bypass	✓	! *8)
Mix balance	✓	! *8)
Parameters	✓	! *8)
Patch	✘	
GEQ		
Parameters	✘	
Patch	✘	
Scene information		
Comment	✓	
Time stamp	✓	
Library link	✓	! *9)
Recall Safe	✘	! *9)
Focus / Selective Recall	✘	! *9)
Tracking Recall	✘	
Fade Time	✘	

<凡例> ✓：コンバート対象　!：下記 Notes の特殊コンバートロジックを参照　✘：コンバート対象外

*Notes

1) チャンネルネームは最初の 4 文字のみが再現されます。

2) Input チャンネルのダイナミクスパラメータは、PM5D と M7CL の双方が実現できる構成の場合のみ、再現されます。例えば、PM5D から M7CL へコンバートする場合、PM5D における Gate、Compressor モジュールの設定は、常に M7CL の Dynamics1、Dynamics2 に再現されます。M7CL から PM5D へコンバートする場合、M7CL における Dynamics1 パラメータは、Dynamics の Type が Gate、Ducking の場合のみ、PM5D の Gate モジュールに再現されます。M7CL の Dynamics2 のパラメータは、Dynamics の Type が Compressor、Compander の場合のみ、PM5D の Compressor モジュールに再現されます。

PM5D: Gate, M7CL: Dynamics1

PM5D	Gate	Ducking	Off
M7CL	Gate	Ducking	Other types

PM5D: Comp, M7CL: Dynamics2

PM5D	Compressor	Compander	Off
M7CL	Compressor	Compander	Other types

＜凡例＞ 青い項目名と矢印は設定値がそのまま再現される構成であることを示す
オレンジの項目名と矢印はコンバート時に設定値が補正されることを示す

3) Key in source は下表のようなルールに則って再現されます。

Dynamics Keyin Source –Input Channel

PM5D	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 21-24	Self Pre EQ	近隣の Ch
M7CL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Self Post EQ	Mix 13-16	近隣の Ch

Dynamics Keyin Source -Mix Channel

PM5D	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 21-24	Self Pre EQ	近隣の Ch	Self Pre EQ
M7CL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Self Pre EQ	Mix 13-16	Self Pre EQ	近隣の Ch

Dynamics Keyin Source -Matrix Channel

PM5D	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 21-24	Self Pre EQ	Matrix 1-8	Stereo AL-BR
M7CL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Self Pre EQ	Mix 13-16	Matrix 1-8	Self Pre EQ

Dynamics Keyin Source -Stereo Channel

PM5D	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 21-24	Self Pre EQ
M7CL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Self Pre EQ	Mix 13-16

PM5D	Matrix 1-8	Stereo A L/R	Stereo BL	Stereo BR
M7CL	Self Pre EQ	Stereo A L/R	Mono	

4) Pan/Balance に関しては、PM5D と M7CL の双方が実現できる構成の場合のみ、パラメータ設定が再現されます。Pan と Balance の考え方の違いにより、完全に再現できないパラメータもあります。そのような場合には、コンバータは「奇数チャンネルの音声が Left に、偶数チャンネルの音声が Right に割り振られる」というルールに基づいて、適切な設定値に補正して変換します。

Input to Stereo & Input to Mix: Pan/Balance -Input Channel 1-48

PM5D	Individual/Gang/Inv.Gang mode		Balance mode	
	Pan for odd Ch	Pan for even Ch	Balance for odd & even Ch	
M7CL	Pan: Copy	Pan: Copy	Pan: L63	Pan: R63
	Individual mode (only available mode)			

PM5D	Set Individual mode	
	Pan: Copy	Pan: Copy
M7CL	Pan for odd Ch	Pan for even Ch
	Individual mode	

Input to Stereo & Input to Mix: Pan/Balance -ST IN/Fx RTN

PM5D	Individual/Gang/Inv.Gang mode		Balance mode
	Pan for odd Ch	Pan for even Ch	Balance for odd & even Ch
M7CL	Balance: Centre		Balance: Copy
	Balance mode (only available mode)		

PM5D	Set Balance mode	
	Balance: Copy	
M7CL	Balance for odd & even Ch	
	Balance mode	

Mix/Stereo/Matrix Output Balance

PM5D	Un-paired Channel	Paired Channel
M7CL	*Balance is not available*	Balance for odd & even Ch
	Balance is not available	Balance for odd & even Ch
	Un-paired Channel	Paired Channel

Mix to Stereo, Mix to Matrix & Stereo to Matrix: Pan/Balance

PM5D	Un-paired Channel		Paired Channel *	
	Odd Ch value	Even Ch value	Odd Ch value	Even Ch value
M7CL	Pan: Copy	Pan: Copy	Pan: L63	Pan: R63
			Balance: Centre	

PM5D	Pan: Copy	Pan: Copy	Pan: L63	Pan: R63
M7CL	Odd Ch value	Even Ch value	Pan: L63	Pan: R63
			Balance for odd & even Ch	
	Un-paired Channel		Paired Channel	

＊ PM5D のペアされたチャンネルは、Mix to Stereo, Mix to Matrix, Stereo to Matrix Balance において Balance 設定を持っていない

5) Insert ポイントと Direct Out ポイントに関しては、コンバート先の機種において同じポイントを選択できない場合に、適切な設定値に補正されて変換されます。

Insert Point -Input Channel

PM5D	Pre EQ	Post EQ	Pre Delay	Post Fader
M7CL	Pre EQ		Pre Fader	Post On

Insert Point -Output Channel

PM5D	Pre EQ	Post EQ	Pre Fader	Post On
M7CL	Pre EQ		Pre Fader	Post On

Direct Out Point -Input Channel

PM5D	Pre Att	Pre HPF	Pre EQ	Pre Fader	Post On
M7CL	Pre HPF		Pre EQ	Pre Fader	Post On

6) PM5D の Output EQ に関しては、LOWER バンドのパラメータのみが再現されます。

7) コンバート元におけるカレントシーンの Mute Master の On/Off 設定が、コンバート後の全シーンメモリーに反映されます。
PM5D では、シーンリコールによって Mute Master の設定が変化するため、もし Mute Master をシーンリコールから切り離して手動で操作したい場合には、Mute Master に対して Recall Safe をかけてください。

8) PM5D と M7CL は Effect ユニット数が異なるため、Effect の設定は部分的に再現されます。

PM5D から M7CL へコンバートする場合、PM5D における Effect 1-4 が M7CL の Rack 5-8 に再現されます。M7CL から PM5D へコンバートする場合、M7CL における Rack 5-8 が Effect ラックとして設定されている場合には、それらの設定が PM5D の Effect 1-4 に再現されます。

Effect module

PM5D	Effect 1-4	Effect 5-8	n/a
M7CL	Effect(Rack5-8)	n/a	GEQ (Rack5-8)

9) HA パラメータ、チャンネルネーム設定や、Library link Recall, Recall Safe, Focus & Selective Recall の再現性について

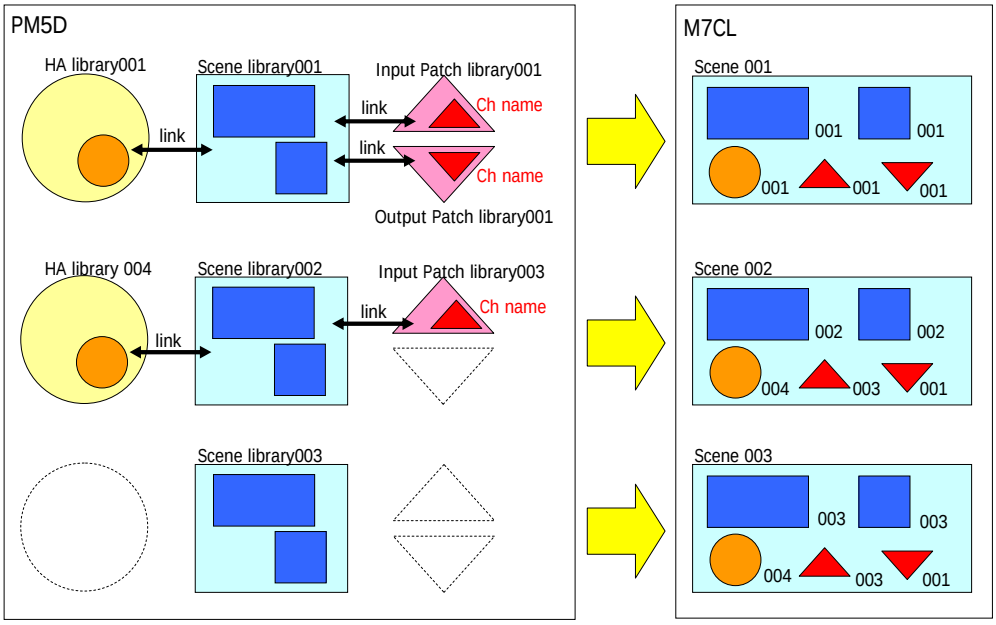
“3.2.3ライブラリリンクについて” または “3.4 Recall SafeやFocus Recallの扱いについて” を参照してください。

3.2.3. ライブラリリンクについて

PM5D では、HA パラメータは HA Library に属し、チャンネルネームは Input Patch Library や Output Patch Library に属しています。
一方、M7CL では HA、チャンネルネーム共にシーンメモリーに属しています。
この違いに関しては、コンバート対象のシーンが小さい番号から大きな番号に向けて、順番にリコールされることを仮定した上で、下記のように扱われています。

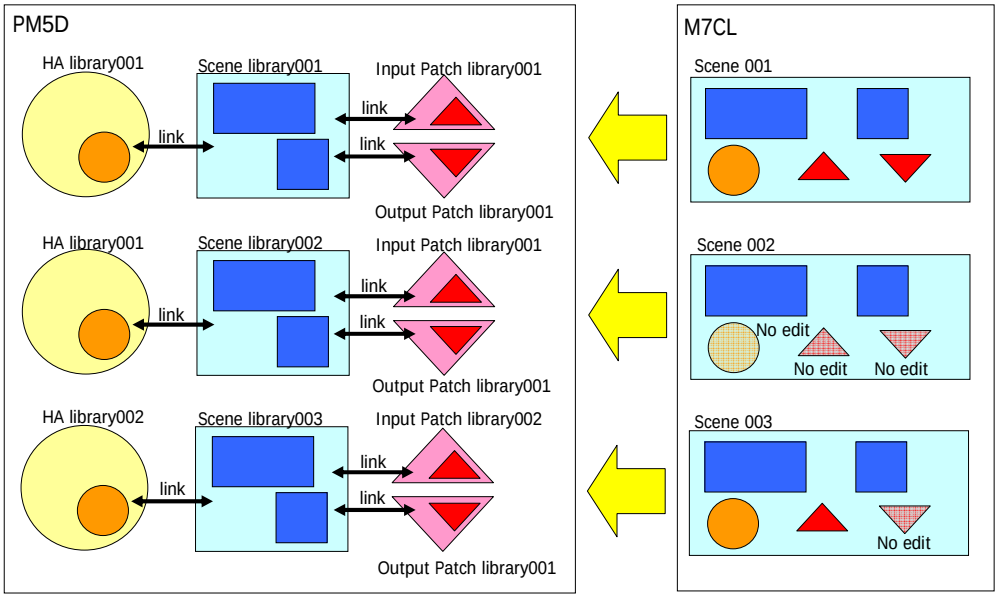
■ PM5D ⇒ M7CL 方向のコンバート

ある PM5D のシーンが HA/Input Patch/Output Patch Library とリンクされている場合、リンクされたライブラリに保存されている HA パラメータ、Input チャンネルネーム、Output チャンネルネームの設定内容は、M7CL の同一番号のシーン内に保存されます。
もし、PM5D のシーンがどのライブラリともリンクされていない場合、コンバート結果の M7CL のシーン内には、その 1 つ前の番号のシーンと同じ HA パラメータ値、チャンネルネーム設定が保存されます。
コンバート処理によって生成された M7CL の Focus Recall の設定は、全てのカテゴリがリコールされるように設定されます。



■ M7CL ⇒ PM5D 方向のコンバート

コンバータは HA/Input Patch/Output Patch Library とのリンクを生成しつつ、PM5D のシーンデータを作成します。
M7CL において、HA パラメータやチャンネルネームの設定が、その前の番号のシーンと異なる場合には、コンバータは自動的に PM5D の HA/Input Patch/Output Patch Library を作成し、生成した PM5D のシーンに対して、そのライブラリへのリンクを設定します。
HA パラメータやチャンネルネームの設定が変わらない場合には、コンバータは最後に作成した HA/Input Patch/Output Patch Library へのリンク情報を、生成した PM5D のシーンに対して設定します。



この振る舞いは PM5D コンソールでシーンをストアしたときと同じ振る舞いです。HA/Input Patch/Output Patch Library に属するパラメータが編集されていた場合には、PM5D は自動的に最小番号の空きスロットを見つけてストアを行い、その番号へのリンクを作成します。もし何も編集されていなければ、PM5D は現状のリンク状態を保持します。

3.3. M7CL と LS9 の間の互換性について

3.3.1. チャンネルマッチング

コンバータは両機種のチャンネルを下表のようにマッチングさせてコンバートを行います。

M7CL		LS9
Input 1-48	⇔	Input 1-48 (LS9-16: 1-32)
ST IN 1-4	⇔	ST IN 1-4
Stereo	⇔	Stereo
Mono	⇔	Mono
Mix 1-16	⇔	Mix 1-16
Matrix 1-8	⇔	Matrix 1-8
Rack 1-8	⇔	Rack 1-8

3.3.2. パラメータごとの詳細なコンバート仕様

Input Channel

Input Patch	✘	
Channel Name	✓	! *1)
Channel Link	✓	
HA		
Gain	✓	
Phantom	✓	
Phase	✓	
HPF		
On/Off	✓	
Frequency	✓	
Input Channel Attenuator	✓	
EQ		
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	
Type I/II, Shelf/Peak	✓	
Dynamics		
Type	✓	
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	! *2)
Patch	✘	
Direct Out		
On/Off	✓	
Pick up point	✓	! *2)
Patch	✘	
Input to Stereo On/Off	✓	
Input to Mix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	

Output Channel

Output Patch	✘	
Channel Name	✓	! *1)
Bus Setup		
Vari/Fix	✓	
Pair	✓	
Follow Pan	✓	
Pick up point	✓	
Output Channel Attenuator	✓	
Output Port Delay	✘	
EQ		
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	
Type I/II, Shelf/Peak	✓	
Dynamics		
Type	✓	
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	! *2)
Patch	✘	
Mix to Stereo		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	
Mix/Stereo to Matrix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	

Global

DCA	✘	
Mute group		
Assignment -Input	✓	
Assignment -Output	✓	
Mute Safe assignment	✓	
Mute Master	✓	
Effect		
Type	✓	! *3)
Title	✓	
Bypass	✓	
Mix balance	✓	
Parameters	✓	
Patch	✘	
GEQ		
Parameters	✓	
Patch	✘	
Scene information		
Comment	✓	
Time stamp	✓	
Recall Safe	✘	! *4)
Focus	✘	! *4)
Fade Time	✘	

<凡例> ✓：コンバート対象 ! ：下記 Notes の特殊コンバートロジックを参照 ✘：コンバート対象外

*Notes

1) チャンネルネームは最初の 6 文字のみが再現されます。
2) Insert ポイントと Direct Out ポイントに関しては、コンバート先の機種において同じポイントを選択できない場合に、適切な設定値に補正されて変換されます。

Insert Point -Input Channel

M7CL	Pre EQ	Pre Fader	Post On
LS9	Pre EQ	Pre Fader	

Insert Point -Output Channel

M7CL	Pre EQ	Pre Fader	Post On
LS9	Pre EQ	Pre Fader	

Direct Out Point -Input Channel

M7CL	Pre HPF	Pre EQ	Pre Fader	Post On
LS9	Pre HPF	Pre EQ	Pre Fader	

<凡例> 青い項目名と矢印は設定値がそのまま再現される構成であることを示す
オレンジの項目名と矢印はコンバート時に設定値が補正されることを示す

3) Effect に関しては、LS9 で使用不可能なタイプを除き、相互に再現されます。
下記の Effect タイプが含まれている M7CL のシーンをコンバートする場合、コンバート後の LS9 のシーンデータは、Rev-X Hall が展開されバイパスされた状態で再現されます。
- Comp 276, Comp 276s
- Comp 260, Comp 260s
- Equalizer 601
- Open Deck

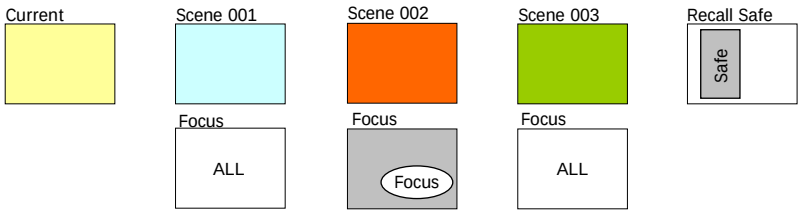
4) Recall Safe & Focus Recall の再現性について
“3.4 Recall SafeやFocus Recallの扱いについて” を参照してください。

3.4. Recall Safe や Focus Recall の扱いについて

Recall SafeやSelective Recall、Focus Recallなどの設定自体はコンバートされませんが、コンバータはコンバート元の機種における、それらの機能の効果を考慮し、コンバート処理を行います。
これらの機能が有効になっている場合、シーンがどのような順番でリコールされるかによって、カレントミックスの状態は異なってきます。コンバータは、シーンがシーンリストの番号順にリコールされることを仮定しています。もし、コンバート対象のシーンリストが実行順になっていない場合には、コンバートを実行する前に StudioManager 等を使用してシーンリストを並べ替えておくことをお勧めします。

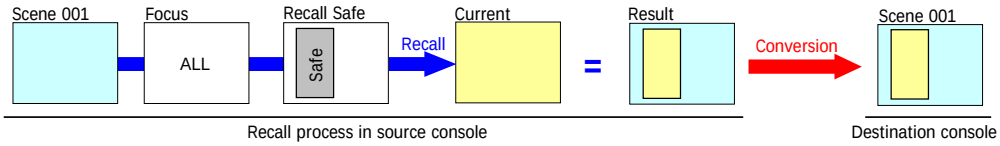
ここでは、Recall Safe や Focus Recall がコンバート結果にどのような影響を与えるのか、例を示しつつ解説していきます。

凡例
長方形はコンバート対象のコンソールファイル内における、各種データを表しています。黄色の長方形はカレントデータを表し、水色、オレンジ、黄緑の長方形は Scene 001, 002, 003 を表しています。それぞれのシーンには Focus Recall の設定が関連付けられています。一番右側の長方形は、シーンによって変化しない、グローバルな Recall Safe の設定を表しています。Focus Recall と Recall Safe の図において、白い部分はリコールされ、グレーの部分はリコールから除外されることを表しています。



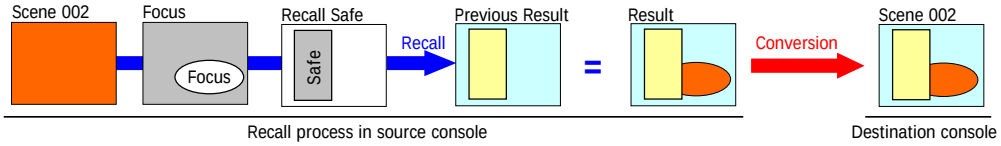
1. カレントデータ
「カレントデータ」は、Focus Recall や Recall Safe の影響を受けずにコンバートされます。

2. Scene 001
Scene001(水色の長方形)が、カレント上にリコールされます。
この例では Scene001 の Focus 設定は”ALL"になっています。一方、グローバルな Recall Safe として、図中の灰色の部分が Safe されるように設定されています。
その状態で Scene001 をリコールすると、リコール前のカレントデータ(黄色の部分)と Scene001(水色)が合成されたような、「Result」で表されるような状態になります。黄色の部分は Recall Safe 機能によって、Scene001 のリコール時に状態が保持されます。
そして、この Result の状態が赤矢印で示される「コンバートルール」に基づいて、コンバート先のシーンデータに変換されます。

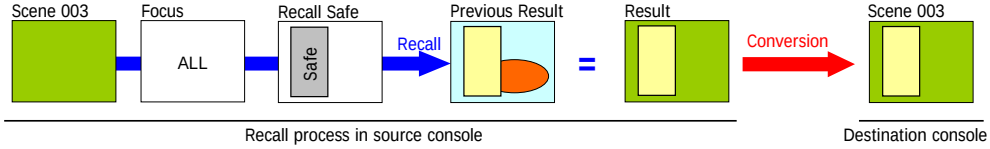


3. Scene 002
次に、Scene002(オレンジ)が、カレント上にリコールされます。
Scene002 は、白い楕円の部分が Focus されてリコールされるように Focus 設定がされています。同時に、グローバルな Recall Safe の設定も有効です。Scene002 をリコールした結果は、Scene001 をリコールした状態から、切り抜かれたオレンジ色の部分を合成しただけです。

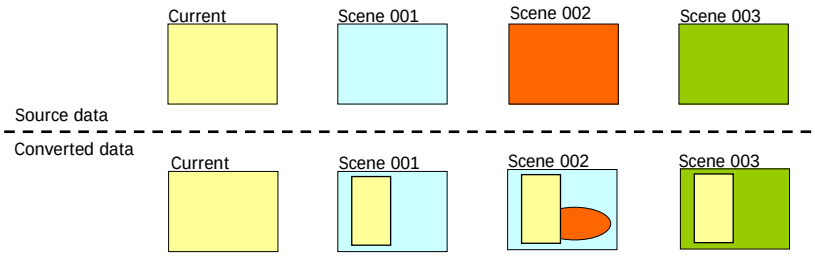
そして、この Result の状態がコンバートルールに基づいて、コンバート先のシーンデータに変換されます。



4. Scene 003
次に、Scene003(黄緑）が、カレント上にリコールされます。
Scene003 の Focus 設定は”ALL"になっています。Scene003 をリコールすると、Recall Safe によって Safe されているパラメータ以外の部分が、全て置き換えられ、黄色と黄緑の部分が合成された状態になります。
そして、この Result の状態がコンバートルールに基づいて、コンバート先のシーンデータに変換されます。



ポイントは、下図で示されるように、コンバートによって生成されたシーンがコンバート元のシーンの状態と同じではない、ということです。



もし、コンバートされたシーンを 001 から 003 まで順番にリコールしていけば、コンバート元のコンソールで 001 から 003 まで順番にリコールした状態が正確に再現されます。（デフォルト値が設定されるパラメータや、値が変換されるパラメータは除く）
しかし、もしコンバートされたシーンを、Recall Safe の設定などを行わずに順不同でリコールした場合には、コンバート元のコンソールでリコールした結果とは異なる状態が再現されることになります。

従って、Recall Safe / Selective Recall / Focus Recall の設定がどうなっているかチェックしてから、ミックスを進めるようにしてください。